

Papéis desempenhados pelos coordenadores de dinâmicas de jogos de empresas

ROSANA YUKARI MARUMO HAYASHI

VALDETE DE OLIVEIRA MRTVI
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA (UEL)

FERNANDO KANAME WESTPHAL
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA (UEL)

JAQUELINE DOS SANTOS FERRAREZI
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA (UEL)

Introdução

As Diretrizes Curriculares Nacionais de 2021 para cursos de Administração enfatizam a importância da integração teoria-prática no desenvolvimento de diversas competências. Nesse contexto, metodologias ativas como os jogos de empresas são recomendadas por promoverem experiências significativas que contribuem para amplificar o engajamento e tornar o aluno mais participante no processo ensino aprendizagem. Para um resultado satisfatório, é crucial o papel do docente na coordenação desse tipo de dinâmica, que exige densa formação pedagógica, alinhada à condução de práticas centradas no aluno.

Problema de Pesquisa e Objetivo

Uma preocupação central no uso de simulações são as qualificações dos mediadores para atuarem como facilitadores eficazes. Nesse sentido, são relevantes os estudos acerca dos papéis, desempenhados pelos docentes, que influenciam no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento de competências discentes. Tais concepções embasaram as seguintes proposições: a) problema de pesquisa: quais papéis os docentes desempenham nas etapas de aplicação de jogos de empresas?; e, b) objetivo geral: Investigar as diferentes dimensões da atuação docente na aplicação de dinâmicas de jogos de empresas.

Fundamentação Teórica

Jogos de empresas são ferramentas que simulam realidades empresariais complexas de forma simplificada, criando ambientes experimentais para a aplicação de conceitos teóricos e desenvolvimento de habilidades. Sua aplicação se apoia em princípios da aprendizagem e vivencial (Kolb, 1984), onde o aplicador atua como facilitador, orientador e mediador. O sucesso de um jogo está associado à atuação do instrutor, discutidos em modelos como o Educator Role Profile (Kolb et al., 2014); papéis do instrutor (Taylor, 2015); variáveis controladas pelo aplicador (Gosen, 2004).

Metodologia

No presente estudo, de natureza qualitativa, a coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas, acompanhadas por um roteiro elaborado com base nas 16 variáveis controladas pelo aplicador (Gosen, 2004). A escolha dos participantes foi por conveniência e acessibilidade e as nove entrevistas foram realizadas com professores que tiveram experiências práticas de aplicação de jogos de empresas. A análise dos dados coletados foi efetuada com apoio do software ATLAS.Ti 8,0, ancorada na técnica de análise de conteúdo.

Análise dos Resultados

Foram mapeados doze papéis docentes, organizados em três fases de aplicação. Na ambientação, o docente atua como apresentador da dinâmica, orientador dos objetivos, mediador entre experiências prévias e novas, e mobilizador na formação de equipes. No desenvolvimento, ele é facilitador pedagógico, gestor do ritmo da dinâmica, gestor do sistema de simulação, integrador da experiência de aprendizagem e administrador das incertezas. Por fim, no encerramento, desempenha os papéis de definidor dos critérios para ganhadores, facilitador da discussão (debriefing) e avaliador da aprendizagem.

Conclusão

A efetividade na aplicação de uma dinâmica de jogo de empresas está diretamente ligada à capacitação do aplicador, que assume múltiplos papéis estratégicos. A condução adequada, integrando teoria e prática, possibilita a efetiva participação discente e o desenvolvimento de competências profissionais e pessoais. A mediação docente é fundamental para o estabelecimento de um clima de cooperação e para a construção coletiva de conhecimento. A fase de encerramento, com o debriefing e a avaliação integrada, é crucial para a consolidação do aprendizado e reflexão crítica dos participantes.

Contribuição / Impacto

O estudo contribui para a literatura ao discutir as atribuições dos coordenadores, mapear doze papéis por eles desempenhadas e correlacioná-los ao processo de aplicação de jogos de empresas. Adicionalmente, fornece subsídios para que docentes interessados nessa prática pedagógica possam compreender as diversas atividades que precisam desempenhar. A pesquisa ressalta a importância da adequada formação pedagógica e da preparação dos docentes, bem como a relevância do incentivo à inovação nos métodos de ensino, enfatizando que os jogos de empresas demandam intencionalidade e preparação.

Referências Bibliográficas

- Gosen, J. (2004). The influence of variables easily controlled by the instructor/administrator on simulation outcomes: In particular, the variable, reflection. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 31, 318-324.
- Kolb, A. Y., Kolb, D. A., Passarelli, A., & Sharma, G. (2014). On becoming an experiential educator: The educator role profile. *Simulation & Gaming*, 45(2), 204-234. <https://doi.org/10.1177/1046878114534383>
- Suaia, A. C. A. (2013). *Laboratório de gestão: Simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada* (3ª ed.). Manole.